

# ВЪРКОЛАЦИ

A werewolf with glowing orange eyes is howling upwards against a large, bright yellow full moon. The scene is set over a village with snow-covered roofs and lit windows. Several birds are flying in the dark sky around the moon.

ГОЛЯМА КУТИЯ

ПРАВИЛА

# Преглед на играта

С падането на нощта, заспива и селото. Сред обитателите му обаче има върколаци или вампири, които преследват и изяждат, или ухапват по една жертва всяка нощ. Ще успеят ли селяните да разкрият кои са върколаците или вампирите и ще успеят ли да освободят селото от тази мрачна заплаха?

## Съдържание

### 51 карти с персонажи, сред които:

#### ▶ Персонажи на страната на селяните:

- 24 Селяни
- 1 Лечител
- 1 Вещица
- 1 Гадателка
- 1 Ловец
- 1 Червена шапчица
- 1 Купидон
- 1 Кмет
- 1 Оракул
- 1 Свещеник
- 1 Готвач
- 1 Ковач
- 1 Неспяща
- 1 Убиец на вампири
- 1 Следователка

#### ▶ Персонажи на страната на върколаците:

- 6 Върколаци

#### ▶ Персонажи на страната на вампирите:

- 6 Вампири

#### ▶ Персонаж, чиято принадлежност е неясна:

- 1 Пияница

### 2 Промоционални карти:

- 1 Улична котка
- 1 Куче пазач

### 2 Карти със стойностите на персонажите

### 1 Бележник

Име на персонажа



Умение

## ОБОВЩЕНИЕ НА СТОЙНОСТИТЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

Персонажите имат различно ниво на влияние в играта. Това ниво е изразено чрез различните **стойности на персонажите**. Тези стойности са обобщени в таблицата на следващата страница, както и на двете карти със стойности на персонажите. **Позитивна стойност** означава, че персонажът подпомага **селяните**, докато **негативна стойност** означава, че персонажът подпомага **вампирите** или **върколаците**.

Вампир	-6	Ловец	+3
Вещица	+5	Неспяща	+3
Върколак	-6	Оракул	+7
Гадателка	+7	Пияница	-2
Готвач	+4	Свещеник	+3
Кмет	+2	Селянин	+1
Ковач	+2	Следователка	+3
Купидон	-2	Убиец на вампири	+3
Лечител	+3	Червена шапчица	+3

**Забележка:** **Купидон** печели заедно със селяните, но умението му подпомага **върколаците и вампирите**, поради което този персонаж има негативна стойност.

**Забележка:** В началото на играта играчът, играещ с карта **Пияница**, няма да знае какъв е действителният му персонаж. Той ще разбере за кой отбор играе едва през втората нощ.

## Подготовка за игра

Седнете около масата така, че всеки от играчите да вижда останалите добре. А може да седнете и в кръг, без маса помежду ви.

Една игра на **Върколаци** изисква 1 от играчите да поеме ролята на **модератор** (или **водещ**). Той направлява играта и осигурява възможността за тайното извършване на действията и уменията на персонажите.

Модераторът взема всички карти с персонажи, след което избира толкова персонажа, колкото са останалите играчи, като използва за ориентир картите със стойностите на героите - вижте по-долу.

**Забележка:** Ако картата **Пияница** е в игра, трябва да се избере 1 допълнителен персонаж, който ще започне да се използва в началото на втората нощна фаза.

Модераторът размесва избраните карти с персонажи и раздава по 1 от тях с лицето надолу на всеки от играчите. Всеки от играчите може тайно да поглежда картата си, но никога не бива да я показва на останалите. Играчите трябва да държат картите си с лицето надолу на масата (или на пода).

**Забележка:** Ако картата **Пияница** е в игра, при модераторът остава 1 карта, която той трябва да държи обърната, докато не потрябва по време на втората нощ.

### **СЪВЕТИ ПРИ ИЗБОРА НА ПЕРСОНАЖИ**

За да създаде 2 отбора, които да имат относително равен шанс за победа, модераторът трябва да има предвид следното:

- ▶ Сборът от стойностите на персонажите трябва да е близък до 0;
- ▶ **Във всяка игра** трябва да присъстват няколко **върколаци**, няколко **селяни**, както и **оракулът ИЛИ гадателката**;
- ▶ В игра с повече от **8** играчи може да добавите допълнителни персонажи към упоменатите горе;
- ▶ **Червената шапчица** следва да бъде включена в игра само ако **ловецът** също присъства в играта;

- ▶ **Свещеникът** следва да бъде включен в игра само ако следните персонажи присъстват в играта: **Ковач, Убиец на вампири, Вещица**.
- ▶ **Пияницата** се препоръчва да бъде включен в игра само след като вече сте изиграли няколко игри на **Върколаци**.
- ▶ **Вампирите** може да заменят **върколаците** или да играят като трети отбор. Правилата за **вампирите** ще намерите на страница 30.

### Пример за избор на персонажи при игра с 11 играчи:

- 3 **Върколаци** – сбор на стойността на персонажите: **-18**
- 3 **Селяни** – сбор на стойността на персонажите: **+3**
- 1 **Гадателка** – стойност на персонажа: **+7**
- 1 **Вещица** – стойност на персонажа: **+5**
- 1 **Купидон** – стойност на персонажа: **-2**
- 1 **Ловец** – стойност на персонажа: **+3**
- 1 **Кмет** – стойност на персонажа: **+2**

**Общ сбор на всички стойности на персонажите: 0**

***Забележка:** Ако играчите се познават добре и са изиграли **Върколаци** многократно, общата стойност на персонажите е добре да бъде от **-1** до **-3**. Ако играчите не се познават добре или някои от тях не са изиграли **Върколаци**, сборът е добре да бъде от **+1** до **+3**.*

## Цел на играта

Във **Върколаци селяните** играят срещу **върколаците (или вампирите)**. Всички играчи (с изключение на модератора) играят персонажи, които принадлежат към един от тези отбори.

В играта се редуват нощни и дневни фази, започвайки с нощна фаза.

Всяка нощ **върколаците** може да изядат (или **вампирите** да ухапят) един от другите играчи. Този играч напуска играта по време на следващата дневна фаза (в **началото** на дневната фаза, ако е жертва на **върколаци** или в **края** на дневната фаза, ако е жертва на **вампири**).

Ако в даден момент са останали живи само **върколаци (или вампири)**, отборът на **върколаците (или отборът на вампирите)** печели.

Всички живи персонажи, включително **върколаците (или вампирите)**, може да линчуват 1 играч чрез гласуване с мнозинство по време на всяка дневна фаза. Този играч също напуска играта.

Ако последният **върколак (или вампир)** умре, печели отборът на **селяните**.

Когато играете едновременно с **върколаци** и **вампири**, ще има 3 отбора в игра. В този случай отборите на **вампирите**, на **върколаците** и на **селяните** играят един срещу друг. Печели отборът, който все още има живи персонажи, след като другите **два отбора са били елиминирани**.

## Ход на играта

Тези правила се отнасят за игра с отборите на **селяните** и **върколаците**. За да играете с отборите на **вампирите** и **селяните** или за да играете с **3-те отбора** едновременно, вижте страници 30 - 31.

Една игра на **Върколаци** започва с нощна фаза, следвана от дневна фаза, след което фазите се редуват, докато един от отборите не спечели. По време на нощната фаза всички играчи трябва да си затворят очите. След това модераторът събужда различните персонажи един по един - играчът отваря очите си и евентуално, използва специалното си умение. Модераторът информира този играч кога да затвори очите си отново, след което събужда следващия или обявява настъпването на нов ден.

## Нощна фаза: Първата нощ

Модераторът обявява:

*„Денят беше дълъг, вече сте много изморени - моля, затворете очите си.”*

След като **всички** играчи са затворили очите си, модераторът започва да буди участващите персонажи един по един (*в реда, указан по-долу*). Ако определен персонаж не участва в играта, модераторът го пропуска.

**Забележка:** Ако картата **Пияница** участва в играта, модераторът трябва да провери картата на **допълнителния персонаж** преди началото на играта. Той ще събуди този персонаж като му дойде редът, преструвайки се, че той вече участва в играта. Започвайки от втората нощ, този персонаж ще се играе от **пияницата** до края на играта (*вижте по-долу*).





Избери двама играчи, които да се влюбят през първата нощ. Ако единият умре, умира и другият.

## 1. Купидон

Модераторът обявява:

„Купидон, събуди се и отвори очите си. Посочи 2-ма играчи, които да се влюбят. Може да избереш и посочиш себе си.”

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **Купидон**.

По време на **първата** нощ **Купидон** трябва да посочи двама играчи, които ще се влюбят. Модераторът отбелязва имената им.

След това обявява:

“Купидон, ти направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си.

Сега ще докосна по рамото 2-ма играчи. Тези играчи бяха избрани от Купидон. Нека се събудят и да отворят очите си.”

Модераторът минава покрай всеки от играчите и докосва двамата влюбени по рамото. Ако един от тях умре, другият също умира **веднага**.

Ако **Купидон** накара **върколак** и **селянин** да се влюбят, те сформират свой собствен отбор. Те могат да спечелят само ако са **единствените оцелели** в края на играта.

След кратка пауза, водещият обявява:

“Двамата играчи са силно влюбени един в друг. Ако един от тях умре, другият играч също ще умре незабавно. Затворете очите си и заспивайте.”



Веднъж за цялата игра, по време на нощната фаза, може да избереш 1 играч, когото да благословиш.

## 2. СВЕЩЕНИК

Модераторът обявява:

*„Отче, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да благословиш някой от другите играчи.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **свещеника**.

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, **СВЕЩЕНИКЪТ** може да благослови 1 играч. Ако реши да го направи сега, посочва играча, когото

иска да благослови.

До края на играта избраният играч вече не може да бъде убит по време на нощната фаза. Всички ефекти, които биха го убихи (ухапване от *Вампир*, изяден от *Върколак*, отрова на *Вещица*, *Убиец на вампири*, *Ковашки меч*, вижте по-долу), се игнорират. Благословеният играч не знае, че е бил благословен. Модераторът отбелязва кой играч е бил благословен.

Модераторът обявява:

*„Отче, ти направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си.“*

**Забележка:** Много персонажи може да използват уменията си само веднъж в играта. Повечето от тях обаче не трябва да го използват по време на първата нощ.

По-добре е да изчакат, докато получат повече информация.

### Върколак



Всяка нощ заедно с другите върколаци избирате жертва, която да изядете.

## 3. Върколаци

Модераторът обявява:

*“Върколаци, събудете се и отворете очите си. Погледнете се един друг. Като група изберете играч, когото да изядете.”*

Модераторът отбелязва имената на играчите **върколаци**.

**Върколиците** може да изядат 1 играч по време на всяка нощ.

**Върколиците** трябва да постигнат консенсус и да посочат 1 играч, когото биха искали да изядат през тази нощ. Този играч умира в **началото** на следващия ден (освен ако друго умение не попречи това да се случи).

Модераторът отбелязва името на този играч, но все още не го обявява.

Ако **върколиците** не са единодушни относно избора си на играч, модераторът указва, че изборът им трябва да е ясен. Ако дори след това те не могат да постигнат съгласие, **върколиците** няма да изядат никого тази нощ.

Модераторът обявява:

*„Върколаци, вие избрахте жертвата си. Затворете очите си и продължете съня си.”*

Модераторът трябва да каже това дори когато **върколиците** не са успели да изберат жертва.



По време на всяка нощна фаза посочваш 1 играч, за да научиш дали е вълколак, вампир или селянин.

#### 4. Гадателка

Модераторът обявява:

*„Гадателко, събуди се и отвори очи. Посочи един играч. Аз ще ти кажа дали този играч е вълколак или не.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **гадателката**.

**Гадателката** проверява дали даден играч е **вълколак** или не, като посочва 1 играч по време на всяка нощна фаза.

Ако **гадателката** посочи **вълколак**, водещият вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако **гадателката** не посочи **вълколак**, модераторът показва палец надолу и клати глава отрицателно.

Модераторът обявява:

*„Гадателко, ти потвърди една самоличност. Затвори очите си и се върни към съня си.“*



По време на всяка нощна фаза посочваш 1 играч, за да научиш дали е вълколак, вампир или селянин.

## 5. Оракул

Модераторът обявява:

*„Оракуле, събуди се и отвори очи. Посочи един играч. Аз ще ти кажа дали този играч е вълколак или не.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **оракула**.

**Оракулът** проверява дали даден играч е **вълколак** или не, като посочва 1 играч по време на всяка нощна фаза.

Ако **оракулът** посочи **вълколак**, водещият вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако **оракулът** не посочи **вълколак**, модераторът показва палец надолу и клати глава отрицателно.

Модераторът обявява:

*„Оракуле, ти потвърди една самоличност. Затвори очите си и се върни към съня си.“*

## Вещица



Имаш една лечебна отвара и една отровна отвара и виждаш жертвата на върколаците или вампирите.

## 6. Вещица

Модераторът обявява:

*„Вещице, събуди се и отвори очи. Аз ще ти покажа жертвата на върколаците.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **вещицата**.

След това модераторът посочва играча, избран от **върколаците**.

*“Вещицата има лечебна отвара. Сега трябва да избере дали иска да спаси жертвата или не.”*

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, **вещицата** може да спаси играч, когото **върколаците** са решили да изядат, като използва лечебната си отвара, за да предотврати смъртта му.

Ако **вещицата** иска да спаси жертвата на **върколаците**, тя вдига палец нагоре. Водещият отбелязва използването на лечебната отвара. Ако **вещицата** не желае да спаси жертвата, тя показва палец надолу.

Модераторът обявява:

*„Вещицата има и отрова. Сега трябва да избере дали иска да я използва, за да отрови играч.“*

**Вещицата** може да отрови само 1 играч за цялата игра. Този играч умира в началото на следващия ден.

Ако **вещицата** иска да използва отровата си, тя посочва друг играч. Водещият отбелязва името на отровения играч.

Ако **вещицата** не иска да използва отровата си, тя показва палец надолу.

Модераторът обявява:

*„Вещицата взе решение. Затвори очи и заспивай.“*



## 7. Лечител

Модераторът обявява:

*„Лечителю, събуди се и отвори очите си. Посочи 1 от другите играчи, когото искаш да излекуваш тази нощ. Ако този играч е жертва на върколаците, той няма да умре в началото на следващия ден.“*

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **лечителя**.

Всяка нощ **лечителят** трябва да посочи един играч, който да бъде

излекуван. Модераторът отбелязва името на излекувания играч.

Ако този играч е жертвата на **върколаците**, той няма да умре в началото на следващия ден. **Лечителят** не може да излекува един и същ играч в две последователни нощи. Ако избраният играч е жертва на някакво друго смъртоносно умение на някой персонаж (отрова на **вещицата** и т.н.), той все пак ще умре в началото на следващия ден.

Модераторът обявява:

*„Лечителят направи избора си. Затвори очите си и продължавай да спиш.“*



## СЛЕДОВАТЕЛКА



Веднъж за цялата игра, по време на нощната фаза, разследваш група от 3-ма играчи, седящи един до друг, за да разбереш дали поне 1 от тях не е вълколак или вампир.

## 8. СЛЕДОВАТЕЛКА

Модераторът обявява:

*„Следователко, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да разследваш група от 3-ма играчи, седящи един до друг.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **следователката**.

**Следователката** може да реши да проведе разследване само веднъж

в играта. Ако реши да го направи, тя трябва да посочи трима играчи, които седят един до друг. Ако сред тримата играчи има поне един **вълколак**, модераторът вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако сред тримата играчи няма **вълколаци**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Модераторът не казва на **следователката** колко **вълколаци** има сред тримата играчи.

Модераторът обявява:

*„Следователката направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си.“*



## Убиец на вампири



По време на всяка нощ може да посочиш 1 играч, който ще умре в началото на следващия ден. Ако той умре и не е върколак или вампир, губиш уменията си.

## 9. Убиецът на вампири

Модераторът обявява:

*„Убиец на вампири, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да ловуваш тази вечер.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **убиеца на вампири**.

Всяка нощ **убиецът на вампири** може да реши да ловува. Ако го направи, той трябва да посочи някой от другите играчи. Този играч ще

умре в **началото** на следващия ден.

Ако **убиецът на вампири** реши да не ловува, той поклаща глава отрицателно.

**Важно:** Ако **убиецът на вампири** убие играч, който не е **върколак**, той губи уменията си до края на играта. Ако това се случи, модераторът вече няма да го събужда по време на нощните фази (виж по-долу).

Модераторът обявява:

*„Убиецът на вампири направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си.“*



Веднъж за цялата игра, по време на нощната фаза, може да изковеш меч и да го дадеш на друг играч, който да го използва.

## 10. Ковач

Модераторът обявява:

*„Ковачо, събуди се и отвори очите си. Искаш ли да изковеш меч и да го дадеш на друг играч?“*

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **ковача**.

Веднъж в играта, по време на нощна фаза, **ковачът** може да избере да изкове меч за друг играч. Ако реши да го направи, той посочва играча, за когото иска да изкове меча.

Модераторът отбелязва играча, който ще получи меча.

Ако **ковачът** реши да не изкове меч, той поклащат глава отрицателно.

Модераторът обявява:

*„Ковачът направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си.“*

### Ковашки меч

След като **ковачът** реши да изкове меч за друг играч и затвори очи си, модераторът обикаля около играчите и докосва рамото на играча, за когото е изкован мечът.

*„Мечът е изкован. Докоснах по рамото играч, който сега ще се събуди и ще отвори очи. Посочи друг играч, когото искаш да убиеш с меча.“*

Играчът, за когото е изкован мечът, трябва да посочи с пръст друг играч.

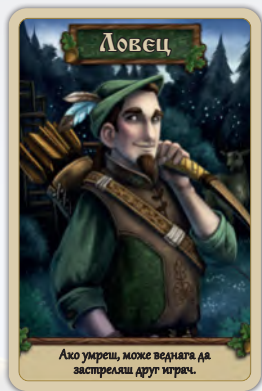
Този играч ще умре в **началото** на следващия ден.

Модераторът отбелязва името на играча, който е бил убит с меча.

Мечът се счупва и повече не може да бъде използван.

Модераторът обявява:

*„Мечът беше използван и сега е счупен. Затвори очите си и се върни към съня си.“*



## 11. Ловец

Модераторът обявява:

*„Ловецо, събуди се и отвори очи.“*

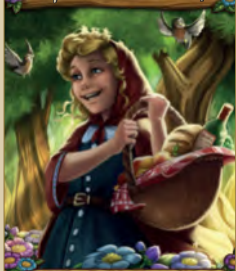
Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **ловеца**.

Ако **ловецът** умре в процеса на игра, той може да стреля по друг играч веднага, след като бъде обявена смъртта му. Уцеленият играч също бива елиминиран от играта.

Модераторът обявява:

*„Ловецо, затвори очите си и заспивай.“*

## Червена шапчица



Докато ловецът е жив, ти не може да умреш от атаката на върколаците или вампирите.

## 12. Червена шапчица

Модераторът обявява:

*„Червена шапчице, пробуди се и отвори очите си.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **Червената шапчица**.

Докато **ловецът** е жив, **върколаците** не може да изядат **Червената шапчица**.

Ако го **върколаците** изберат

**Червената шапчица** за жертва, тя не умира в началото на следващия ден.

Ако **ловецът** умре (например от отровата на **вещицата**) в същата нощ, в която **Червената шапчица** е станала жертва на **върколаците**, **Червената шапчица** умира в началото на следващия ден, тъй като **ловецът** вече не е жив, за да я защити.

Модераторът обявява:

*„Червена шапчице, затвори очите си и се върни към съня си.“*



### 13. Готвач

Модераторът обявява:

„Готвачо, събуди се и отвори очите си.“

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **готвача**.

**Готвачът** не може да бъде изяден от **вълколяците**.

Ако **вълколяците** изберат играча, който е в ролята на **готвача** по време на нощната фаза, той няма да умре в

началото на следващия ден.

Модераторът не споменава нищо за опита на **вълколяците** да изядат **готвача**.

Модераторът обявява:

„Готвачо, затвори очите си и се върни към съня си.“



## Кмет



При равенства твоят глас  
се брои два пъти.

## 14. Кмет

Модераторът обявява:

*„Кмете, събуди се и отвори очи.“*

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **кмета**.

Ако има равенство при откритото гласуване, гласът на **кмета** се брои два пъти (виж секция „Бесилото“ на страница 25).

Модераторът обявява:

*„Кмете, затвори очи и заспивай.“*

## Неспяща



В края на всяка нощ може да научиш дали  
поне един от двамата играчи, седящи до  
теб, е бил активен през тази нощта.

## 15. Неспяща

Модераторът обявява:

*„Неспяща, събуди се и отвори очите си. Ще ти покажа дали някой от двамата играчи до теб е бил активен тази нощ.“*

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **неспящата**.

В края на всяка нощ **неспящата** ще научава дали поне 1 от играчите е бил активен през тази нощ.

Възможно е следните персонажи да са били активни:

- ▶ **Купидон** (само през първата нощ);
- ▶ **Следователката** (ако реши да проведе разследване);
- ▶ **Вещицата** (ако е използвала някоя от отварите си);
- ▶ **Убиецът на вампири** (ако е ловувал);
- ▶ **Свещеникът** (ако е благословил някой играч);
- ▶ **Ковачът** (ако е изковал меч);
- ▶ Играчът, който е получил и използвал **ковашкия меч**;
- ▶ **Върколаците, гадателката, оракулът и лечителят** са активни всяка нощ.

Ако поне 1 от съседните на **неспящата** играчи е бил активен през нощта, модераторът вдига палец нагоре и кимва с глава положително. Ако и двамата играчи са били неактивни през тази нощ, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

**Неспящата** получава тази информация всяка вечер.

Модераторът обявява:

*“Неспяща, затвори очите си и заспи отново.”*

След като модераторът събуди всички участващи персонажи (с изключение на **пияницата** и **селяните**) и запише имената им, настъпва първият ден.

## Дневна фаза: Първият ден

Модераторът обявява:

*„Беше дълга нощ и върколаците обходиха цялото село. Всички се събудете и отворете очите си.“*

Сега модераторът трябва да обяви кои персонажи са били убити. Играещите с тези персонажи са елиминирани от играта и трябва да разкрият своята карта. След това те трябва да станат от мястото си. Не забравяйте за уменията на свещеника. Ако той е благословил даден персонаж, този персонаж никога не може да бъде убит чрез някое от уменията, описани по-долу.

Ако **вещицата** е използвала отровата си, водещият обявява кой играч е бил отровен.

Ако **ковашкият меч** е бил изкован и използван, модераторът обявява кой играч е бил убит с него.

Ако **убиецът на вампири** е ловувал, модераторът обявява кой персонаж е бил убит.

И накрая модераторът обявява кой играч е бил изяден от **върколаците**.

*Забележка: Жертвата на върколаците не умира, ако вещицата е използвала лечебната си отвара или ако лечителят я е излекувал. Червената шапчица няма да умре, ако ловецът е все още жив. А готвачът не умира, когато върколаците се опитат да го изядат. Ако никой от персонажите не е бил убит от върколаците, модераторът казва само:*

*“Никой не е бил изяден през изминалата нощ”.*



Сега всички живи играчи заедно, като група (включително живите **върколаци**), може да обсъждат и предполагат кои са **върколаците** сред тях.

Чуха ли се някакви съмнителни шумове през нощта? Има ли сред играчите такива, които са подозрително спокойни или нервни след вълненията по време на нощната фаза?

**Върколаците** може да се опитат да отвлекат вниманието от себе си и да обвиняват други играчи или може да решат да се слеят с тълпата и да пазят прикритието си.

**Върколаците** може да си помагат помежду си, но трябва да внимават да не се разкрият пред останалите играчи.

## Бесилото

След известно време на обсъждане всички живи играчи (включително живите **върколаци**) може да номинират 1 играч, който да пратят на бесилото.

За да номинирате някого, посочете го и кажете нещо от рода на „*Номинирам Ники.*”

Ако друг играч потвърди тази номинация, като номинира Ники, номинираният получава възможността да се защити с кратка реч. Впоследствие всички живи играчи гласуват открито за това дали номинираният трябва да бъде линчуван.

Модераторът обявява:

*„Броя до три. На три всеки от вас трябва да покаже или палец нагоре, ако иска да линчува номинирания, или палец надолу, ако счита, че този играч не е върколак.*

*1 – 2 – гласувайте!”*

Ако повече играчи са показали палец нагоре, отколкото палец надолу, номинираният бива линчуван.

Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Ако резултатът от гласуването е равен и **кметът** все още е жив, неговият глас се брои два пъти, като по този начин разрешава равенството.

Ако няма мнозинство и този играч не бива линчуван, той не може да бъде номиниран повторно в същия ден. Живите играчи продължават с обсъжданията и може да номинират други играчи, докато един не бъде линчуван (или докато не бъде номиниран никой).

## **Край на дневната фаза**

След като някой играч бъде линчуван или ако няма повече номинирани играчи, **дневната фаза приключва.**

## **Втората нощ**

Следващата нощ започва с призив на модератора към всички живи играчи да затворят очи и да заспят.



## 0. Пияница

Модераторът първо събужда **пияницата** (ако персонажът участва в играта и ако все още е жив), казвайки на глас:

*„Пияницо, събуди се и отвори очите си. Спомни си твоята истинска роля.“*

Модераторът показва на **пияницата** отделената карта и **пияницата** веднага се превъплъщава в този нов персонаж.

Ако например е **върколак**, той ще се събужда заедно с другите **върколаци**. Ако е друг активен персонаж, той ще отвори очи, когато бъде събуден.

Модераторът отбелязва новата роля и името на този играч.

Ако пияницата е **върколак**, той печели с отбора на **върколаците**. Във всички останали случаи той печели с отбора на **селяните**. **Пияницата** печели дори ако умре през първия ден и модераторът никога не разкрие ролята, която **пияницата** би играл от втората нощ нататък.

Модераторът обявява:

*„Пияницата си е спомнил кой е. Затвори очи и заспи отново.“*

След това модераторът продължава със събуждането на персонажите по обявения по-рано ред (от страница 9).

Веднъж умрели, персонажите вече няма да бъдат събуджани.

Следните персонажи вече се пропускат: **Купидон, ловец, Червена шапчица, готвач и кмет.**

Същото важи и ако **убиецът на вампири** е загубил умениято си или ако **ковачът** вече е изковал меча.

Всички останали персонажи ще бъдат събуджани, дори ако вече са използвали умениято си.

Играчите, които са напуснали играта, защото са били убити, вече нямат никакво значение за **следователката** или **неспящата**. **Следователката** винаги посочва 3-ма живи играчи, седящи един до друг, а **неспящата** винаги ще знае дали е имало някаква активност през нощта от 2-мата живи играчи до нея.

## Играта продължава

Оттук нататък дневната и нощната фаза се редуват. През деня модераторът първо обявява убитите от отровата на **вещицата, ковашкият меч, убиеца на вампири** и от **върколаците**, след което живите играчи обсъждат и номинират играчи, които да отидат на бесилото. През нощта ще бъдат събудени персонажите, споменати по-горе, ако те все още са живи.

## Край на играта

Играта приключва, когато последният **върколак** умре.

В този случай всички играчи, които са били на страната на **селяните**, печелят (включително тези, които са умрели). Ако **върколаците** успеят да изядат всички останали играчи (или да ги линчуват с хитрост), играта също свършва и **върколаците** печелят.

В редки случаи може да се стигне до патова ситуация, когато нито един от двата отбора не може да победи. Или може да се случи така, че всички герои, които са били все още живи, да умрат в началото на дневната фаза. Във всеки от тези случаи играта завършва с равенство.

**Пример:** Единствените все още живи персонажи са **1 върколак и готвачът**. През деня гласовете винаги завършват с равенство, а през нощта **готвачът** винаги оцелява при опита на **върколакът** да го изяде.

## СЪВЕТИ ЗА МОДЕРАТОРА

Най-добре би било, ако модераторът е играл няколко игри на **Върколаци**, за да води играта оптимално.

По-долу ще намерите няколко съвета за плавно протичане на играта.

### Поведение на модератора по време на нощната фаза

Водещият трябва да внимава да не говори директно в посоката на играчите по време на нощната фаза, а по-скоро трябва да говори в различни посоки, като се обръща към всички играчи.

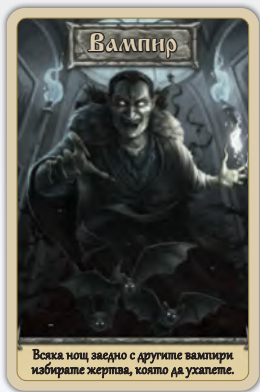
След като **Купидон** е избрал 2-ма играчи, модераторът трябва да мине покрай всички участници и да докосне раменете само на тези от тях, които са избрани.

Водещият трябва да избягва местоимения, които биха разкрили пола на играча (като „той“, „тя“, „негов“ и „неин“, освен когато става дума за имената на персонажите, а не на играчите). В противен случай той би разкрил информация на останалите от групата.

## Поддържане на темпото на игра

Ако няколко души играят **Върколаци** за първи път, играта може да отнеме повече време, отколкото би отнела с опитни играчи. Водещият трябва да следи прогреса на играта и да насърчава играчите да взимат активно участие. Някои групи може да са много тихи - в този случай водещият трябва да насърчава играчите да излъчват номинации.

Ако живите персонажи дискутират разпалено, водещият трябва да ги остави, дори това да удължи дневната фаза.



## Вампири

Вместо да играете с **върколаци**, може да играете с **вампири**. Просто заменете всички **върколаци** с **вампири** по време на подготовката за игра.

**Вампирите** биват събуджани вместо **върколаците** по време на всяка нощна фаза и избират един играч, който да бъде ухапан. Ако **вампирите** не могат да постигнат

съгласие, те не ухапват никого.

Правилата за игра остават същите със следните изключения:

Ухапаният играч умира **чак в края на следващия ден**, а не в началото му. Той няма да знае, че е бил ухапан, преди **края на деня!**

Когато играете с **вампири**, всички умения се отнасят за тях, а не за **върколаците**. Това означава, че **готвачът** не може да умре от ухапване на **вампир**, **гадателката** всяка нощ научава дали е посочила **вампир** и т.н.

Ако благословеният играч или **готвачът** са били ухапани, в края на следващия ден модераторът обявява, че никой не е умрял от ухапване на **вампир**. Същото важи и ако ухапаният играч вече е умрял по друг начин.

### Игра с върколаци и вампири

Когато играете едновременно с **върколаци** и **вампири**, ще има 3 отбора, които ще играят един срещу друг - отборите на **вампирите**, **върколаците** и **селяните**. Печели отборът, който все още има живи персонажи, след като другите 2 отбора са били елиминирани.

**Забележка:** В играта трябва да бъдат включени поне по 3 **върколака** и 3 **вампира**.

По време на всяка нощ модераторът събужда живите **върколаци**, а веднага след това и живите **вампири**. Ако **върколак** изяде **вампир**, **вампирът** умира в **началото** на следващия ден. Ако **вампир** ухапе **върколак**, **върколакът** умира в **края** на следващия ден.

Всички други умения на персонажите вече се отнасят както за **върколаци**, така и за **вампири**.

По време на всяка нощна фаза **вещицата** разбира кого са избрали да изядат **върколаците** и кого искат да ухапят **вампирите**.

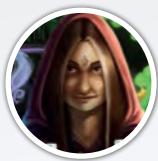
## ОБОВЩЕНИЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ



### **Вампир (стойност на персонажа -6)**

По време на първата нощ, всеки от **вампирите** научава самоличността на другите **вампири**. Всяка нощ **вампирите** трябва да постигнат съгласие за това, кой играч да бъде ухапан. Този играч няма да знае, че е ухапан и ще умре в **края** на следващия ден. Ако не могат да изберат жертва, никой не бива ухапан. **вампирите** не може да избират **вампир** за жертва.

**Вампирите** се опитват да скрият самоличността си през деня.



### **Вещица (стойност на персонажа +5)**

**Вещицата** има 2 отвари, всяка от които може да ползва **само по веднъж на игра** (по време на нощната фаза) - 1 лечерна и 1 отровна.

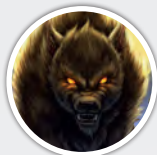
Всяка нощ водещият показва на **вещицата** жертвата на **върколаците** или **вампирите** и я пита дали иска да използва лечерната си отвара. Ако **вещицата** покаже палец нагоре, тя използва отварата и спасява жертвата. Ако покаже палец надолу, тя не използва лечерната си отвара.

**Вещицата** може да използва лечерната отвара за себе си, ако тя е жертвата.

Освен това всяка нощ модераторът пита **вещицата** дали иска да използва отровата си. Ако иска да я използва, тя посочва 1 играч, който да умре в **началото** на следващия ден. Ако не иска да я използва, тя показва палец надолу.

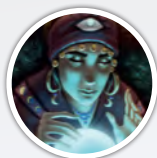
Вещицата може да използва и двете отвари по време на една и съща нощна фаза.





## Върколак (стойност на персонажа -6)

По време на първата нощ всеки от **върколаците** научава самоличността на другите **върколаци**. Всяка нощ **върколаците** трябва да постигнат съгласие и да изберат 1 жертва, която да умре в **началото** на следващия ден. Ако не могат да изберат жертва, те не изяждат никого. **Върколаците** не може да избират **върколак** за жертва. **Върколаците** се опитват да скрият самоличността си през деня.



## Гадателка (стойност на персонажа +7)

Всяка нощ **гадателката** може да провери дали определен играч е **върколак** или **вампир**. Ако този играч е **върколак** или **вампир**, модераторът вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако този играч не е **върколак** или **вампир**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Ако **гадателката** посочи **пияницата** през първата нощ, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно, понеже **пияницата** не е **върколак** или **вампир** (все още), тъй като това се определя едва през втората нощ.



### Готвач (стойност на персонажа +4)

**Готвачът** няма да умре в началото на деня, ако е бил изяден от **върколаците**, или в края на деня, ако е бил ухапан от **вамфир**. Ако **готвачът** е бил избран да бъде изяден или ухапан, модераторът обявява, че никой от играчите не е бил изяден или ухапан по време на предишната нощ. Модераторът не разкрива кой е **готвачът**.

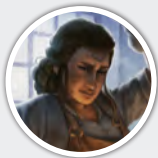


### Кмет (стойност на персонажа +2)

Ако е налице равенство при откритото гласуване, гласът на **кмета** се брои два пъти, за да разреши равенството. Когато това се случи, модераторът не обявява кой е **кметът**, а само коя страна е спечелила гласуването.

#### Вариант за избор на кмет:

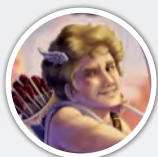
*В много групи картата на **кмета** се назначава като втора роля на определен играч. След раздаване на тайните роли изберете чрез открито гласуване един играч и поставете пред него картата на кмета с лицето нагоре. След това, ако има равенства при гласуванията, този играч ги разрешава. Ако играчът, у когото е картата на **кмета**, умре, той трябва да я предаде на друг жив играч по свой избор. Това решение **не подлежи на дискусия**.*



### **Ковач (стойност на персонажа +2)**

**Веднъж в играта, по време на нощната фаза, ковачът** може да изкове меч. Ако го направи, той посочва 1 играч, който ще получи меча.

Модераторът докосва този играч по рамото (след като **ковачът** затвори очи). След това играчът, получил меча, посочва 1 друг играч, който ще умре в началото на следващия ден.



### **Купидон (стойност на персонажа -2)**

Модераторът събужда **Купидон** само през първата нощ. **Купидон** избира 2-ма играчи (без значение от пола им).

Те биват представени един на друг по време на първата нощ и веднага се влюбват. Ако един от тях бъде убит, без значение как, другият също умира от разбито сърце.

Ако **Купидон** накара **върколак** и **селянин** да се влюбят, те формират свой собствен отбор. Те могат да спечелят само ако са единствените оцелели в края на играта.

Същото важи и ако **Купидон** накара **вампир** и **селянин** или **върколак** и **вампир** да се влюбят.

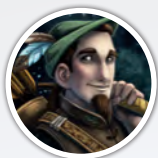


## Лечител

(стойност на персонажа +3)

Всяка нощ **лечителят** избира 1 от другите играчи, когото да излекува. Ако избраният играч е жертвата на **върколаците** или

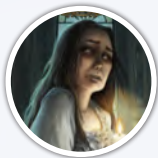
**вампирите** в същата нощ, този играч не умира в началото или края на следващия ден. **Лечителят** не може да лекува един и същ играч през 2 последователни нощи. Ако избраният играч е жертва на някое друго смъртоносно умение, той все пак ще умре в началото на следващия ден.



## Ловец (стойност на персонажа +3)

Когато модераторът обяви смъртта на **ловеца**, той веднага стреля по друг играч по негов избор, като го посочва. Няма обсъждане на избора преди **ловецът** да стреля. Посоченият

играч умира, обръща картата си и напуска играта.



## Неспяща

(стойност на персонажа +3)

**В края на всяка нощ неспящата** научава дали поне 1 от двамата живи играчи, седящи до нея е бил активен през нощта. (виж страници

22–23). **Неспящата** не научава кой от двамата играчи е бил активен или дали и двамата са били активни.

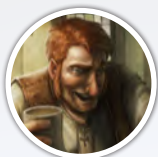


### Оракул (стойност на персонажа +7)

По време на всяка нощна фаза оракулът може да провери дали определен играч е **върколак** или **вампир**. Ако този играч е **върколак** или **вампир**, модераторът вдига

палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако този играч не е **върколак** или **вампир**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Ако **оракулът** посочи **пияницата** през първата нощ, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно, понеже **пияницата** не е **върколак** или **вампир** (все още), тъй като това се определя едва през втората нощ.



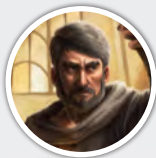
### Пияница (стойност на персонажа -2)

В началото на играта **пияницата** не знае какъв ще бъде неговият истински персонаж. Модераторът ще му покаже допълнително изтеглената карта с персонаж в началото на

втората нощ и **пияницата** ще играе този персонаж до края на играта.

Ако новият персонаж е **върколак** или **вампир**, **пияницата** ще спечели заедно с отбора на **върколаците** или **вампирите**.

Във всички останали случаи **пияницата** печели заедно с отбора на **селяните**. Ако **пияницата** умре по време на първия ден, той ще спечели заедно със **селяните**, независимо каква роля би получил по време на втората нощ. Модераторът не разкрива каква би била действителната му роля.

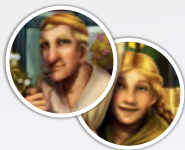


### Свещеник

(стойност на персонажа +3)

Веднъж в играта, по време на нощната фаза свещеникът може да благослови 1 играч.

Благословеният играч вече не може да бъде убит по време на нощните фази. Всички умения, които биха убили играча, се игнорират (атака на **върколак** или **вампир**, отровата на **вещицата**, **убиецът на вампири** и **ковашкия меч**). Благословията е валидна до края на играта.



### Селянин/селянка

(стойност на персонажа +1)

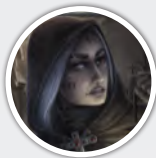
Селяните трябва да открият и линчуват **върколаците** и/или **вампирите**.



### Следователка (стойност +3)

Веднъж в играта, по време на нощната фаза следователката може да посочи 3-ма живи играчи, седящи един до друг (без да включва себе си), за да разбере дали

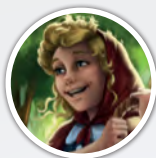
в тази група има поне 1 **върколак** или **вампир**. Ако има, модераторът вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако никой от тримата играчи не е **върколак** или **вампир**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.



### Убиец на вампири (стойност +3)

По време на всяка нощна фаза **убиецът на вампири** може да ловува. Ако избере да го направи, той трябва да посочи 1 играч. Този играч ще умре в **началото** на следващия ден.

Ако **убиецът на вампири** убие играч, който не е **върколак** или **вампир**, той губи уменията си до края на играта и вече няма да бъде събуден по време на нощните фази.



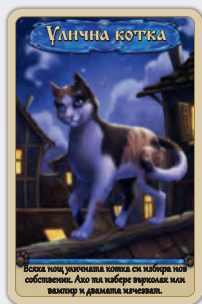
### Червена шапчица (стойност +3)

**Червената шапчица** е предпазена от атаките на **върколаците**, докато **ловецът** е жив.

**Червената шапчица** все пак може да умре по друг начин (например от отрова или ако бъде пратена на бесилото). Ако **ловецът** умре в същата вечер, в която **Червената шапчица** е жертвата на **върколаците** или **вампирите**, тя умира на следващия ден. Тя може да умре и от изстрела на **ловеца**, преди той да умре.

**Червената шапчица** и **ловецът** не се познават. **Червената шапчица** бива разкрита на **вещицата** като жертва на **върколаците** или **вампирите**, независимо дали **ловецът** е жив или мъртъв.

## Промо карти:



### Улична котка (стойност +6)

Уличната котка играе за отбора на **селяните**. Модераторът може да избере **уличната котка** по време на подготовката за игра, както всеки друг персонаж.

### Нощни фази

Модераторът събужда **уличната котка** през **първата нощ** и след това по време

на всяка следваща нощ, докато тя е жива. **Уличната котка** бива събуждана **първа**, преди всички останали персонажи.

**Уличната котка** се предава на нов собственик всяка нощ. През първата нощ играчът, който при подготовката на играта е получил картата *Улична котка*, отваря очи, когато тя бъде събудена, и посочва друг играч, на когото иска да я предаде. Модераторът поставя дискретно картата с **уличната котка** с лицето нагоре в средата на масата и дава на играча предварително подготвена карта със **селянин**, след което играчът отново затваря очи. Това означава, че играчът, получил котката в началото на играта, играе в ролята на селянин от тук нататък.

По време на всяка нощна фаза модераторът отбелязва името на новия играч, на когото е била предадена **уличната котка**. След това модераторът докосва рамото му, за да съобщи на новия играч, че сега той притежава **уличната котка**.



**Важно:** Самата карта *Улична котка* никога не се предава от играч на играч, а стои отворена в средата на масата! **Уличната котка** само условно се движи между играчите.

Ако **уличната котка** бъде предадена на **върколак** или **вампир**, тя, както и **върколакът** или **вампирът**, изчезват в началото на следващия ден. Модераторът съобщава, че **върколак** или съответно **вампир** е прогонил **уличната котка** от селото - и двамата никога няма да се върнат. Играчът, играещ в ролята на **върколак** или **вампир**, е елиминиран от играта. Освен това **уличната котка** повече няма да бъде събуждана по време на нощните фази.

Ако настоящият (условен) собственик на **уличната котка** умре по време на дневна фаза, **уличната котка** също излиза от играта и повече не бива събуждана.

Изчистете картата на котката, ако е била прогонена от върколак/вампир или нейният настоящ собственик е бил убит.





## Куче пазач (стойност +2)

Може да играете с **кучето пазач** само ако в началото на играта назначите кмета с открито гласуване (виж *Вариант за избор на кмет стр. 34*). **Кучето пазач** се дава на играча, който е **кмет** като допълнителна карта и се държи с лицето нагоре, докато то е живо. Докато **кучето пазач** е живо, **кметът** не може да бъде линчуван по време на дневната фаза. Ако

играчът, който в момента държи картата **Кмет**, умре по някакъв друг начин (бъде елиминиран от умения на персонажи), а **кучето пазач** е живо, този играч трябва незабавно да даде картата **Кмет** и картата **Куче пазач** на друг жив играч по свой избор (без предварително обсъждане).

Самото **куче пазач** може да бъде нападнато от **върколаци** или **вампири**, както и да бъде линчувано, сякаш е отделен играч. Също така, всеки един от персонажите може да приложи уменията си върху **кучето пазач**.

**Бъдете внимателни** - възможно е **кметът** да е маскиран **върколак** или **вампир**!

**Бележка:** Ако искате да използвате уменията си върху **кучето пазач**, просто посочете неговата карта.

## Ред на персонажите по време на нощната фаза

По време на нощната фаза модераторът трябва да използва следния ред за събуждане на персонажите, като пропуска всички персонажи, които (вече) не участват в играта.

0. Пияница (само през втората нощ)

1. Купидон (само през първата нощ)

2. Свещеник

3. Върколаци

4. Вампири

5. Гадателка

6. Оракул

7. Вещица

8. Лечител

9. Следователка

10. Убиец на вампири

11. Ковач

12. Ловец (само през първата нощ)

13. Червена шапчица (само през първата нощ)

14. Готвач (само през първата нощ)

15. Кмет (само през първата нощ)

16. Неспяща



## Създатели на играта

### Илюстрации

Лия Фрьолих

### Графичен дизайн

Джеси Топфер

### Реализация

Себастиан Хайн

### Превод

Георги Кацарски

### Редакция

Леда Герова

Българско издание 2024  
**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

онлайн магазин:

**BigBag.bg**

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)

©2024 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Germany. v1.0 Всички права запазени.

Възпроизвеждането и издаването на компоненти от тази игра  
без изричното разрешение на Pegasus Spiele е забранено.



**Pegasus Spiele**



FANTASMAGORIA  
**GAMES**